

MSX2 3.5吋

フロッピー
ディスク 2DD<VRAM128K以上>

L'Affaire

ラ'フェール

～失われた時を求めて～



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.



はじめに

ゲームを始める前に、取り扱い説明書をよくお読みになり、
遊び方を十分理解して、すばらしいミステリーアドベンチャー・ゲームをお楽しみください。

ご注意

- このパソコンソフトはMSX2のディスク・バージョンです。
- 作動させるにはディスクドライブが1台以上必要です。
- ディスクは乱暴に扱わないでください。
- このパソコンソフトはマウス、ジョイスティックにも対応します。

I N D E X

| | |
|-------------------|-----|
| A.ストーリー..... | ①～② |
| B.ゲームのスタート方法..... | ③ |
| C.キー操作と画面の見方..... | ③～④ |
| D.ゲーム進行..... | ⑤～⑥ |
| E.セーブ、ロードの方法..... | ⑥ |
| F.ヒント..... | ⑦～⑧ |

A ストーリー

この物語の主人公レイモンド・パードンは少しお人よしの普通の青年だった。そんな彼を大きな落とし穴が待ち受けていようとは……



あの日、彼にもう少し勇気
と行動力があったら、無実
のピストル強盗で6年もの
長い間刑務所に服役する事
は無かつただろう。

そして、その間にレイは貴
重な6年間の人生と、彼の
最愛の女性ミレーヌを失い、



暗い刑務所のなかで誰がこ
の事件の真犯人なのかを突
き止めようと決心した。



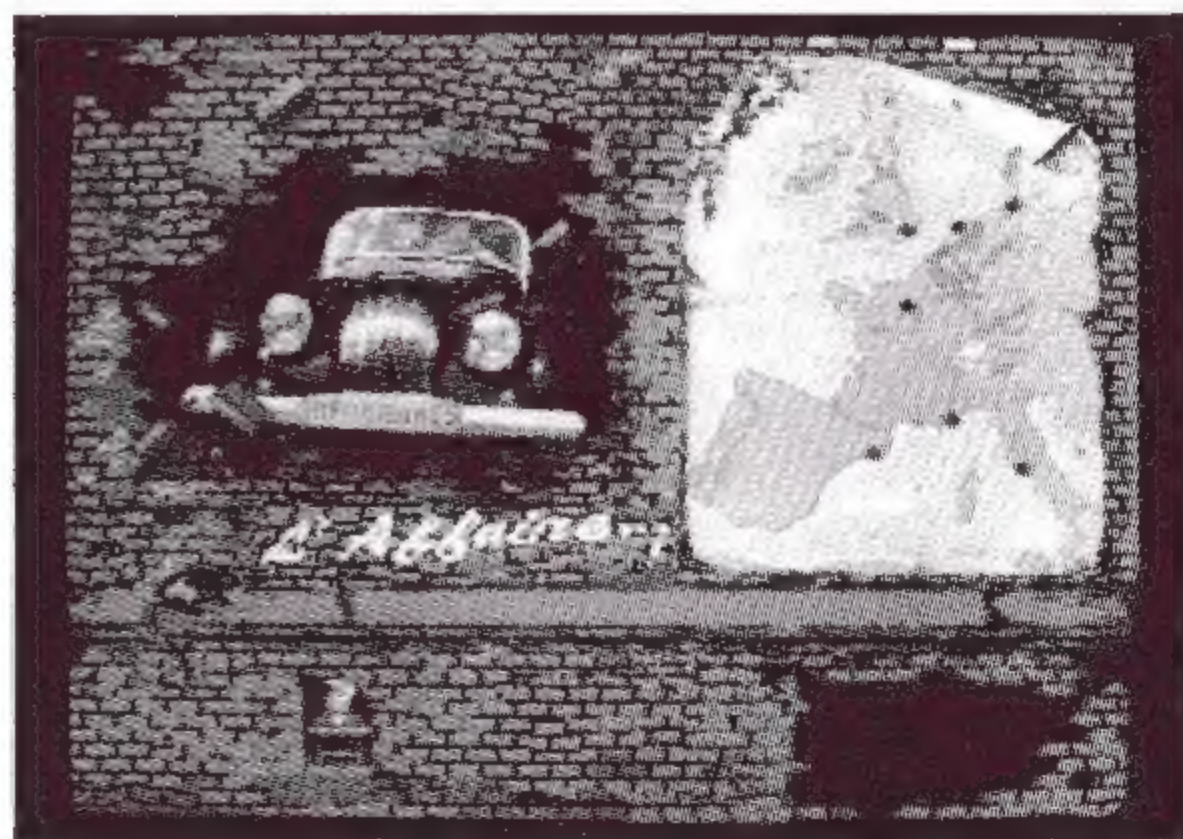
そんなある日とうとうレイに刑期の終わる日がやってきた。

なが けい む しょぐら すえ
長い刑務所暮らしの末、レイ
は たくま おとこ せいちょう かれ
は 遅い男に成長した。彼
は いま で ねんまえ
は 今やシャバに出て6年前
の あ の じ けん について ふか ほ
の 事件について深く掘
り 下 げ て ちょう さ
り下げて調査している。



あ の とき じょうほうていきょうしゃ み
あの時の情報提供者を見つ
け だ す た め に は ヨーロッパ
じゅう まわ
中を廻らなくてはならない
だろう。

レイが あ の じ けん か まわ
レイがあの事件を嗅ぎ廻っ
て いる こ と を しんはん にん さと
ていることを真犯人に悟ら
れ ない よう に 、 あ る とき しん
聞 記 者 に 、 あ る とき し
聞記者に、ある時はサギ師
に へんそう
に変装して……



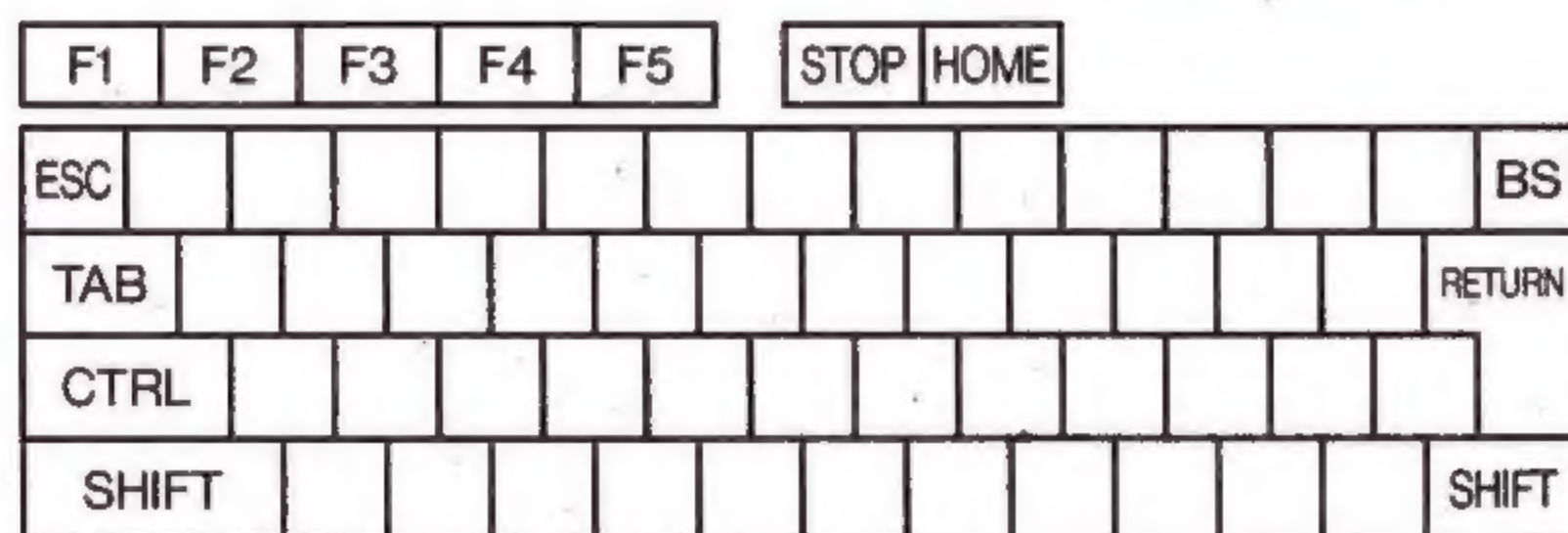
かずおお うそ
数多くの嘘にもかかわらず、レイはこつこつと調査を続け、手
が 掛 かり が まだ ふる
掛かりがまだ古くなっていないことを知った。なぜなら だれ
殺 し 屋 を 雇 っ た か ら だ 。 そ し て 、 そ の ひょうてき
殺し屋を雇ったからだ。そして、その標的はレイモンド・パー
ドン その 人 だ っ た 。
ひと

B ゲームのスタート方法^{ほうほう}

- ①MSX本体にモニターが正しく接続されているか確認してください。
 - ②あらかじめモニターの音量を適度に調節してください。
 - ③本体の電源をOFFにして、ディスクを差し込みます。
 - ④本体の電源スイッチをONにして下さい。
 - ⑤自動的に画面が出てきて、スペース・バーを押すと次の画面に変わります。
 - ⑥ヨーロッパ地図が出てきたらゲーム開始です。
- さあ、捜査を始めてください！

C キー操作と画面の見方^{そうさ がめん みかた}

キーボード

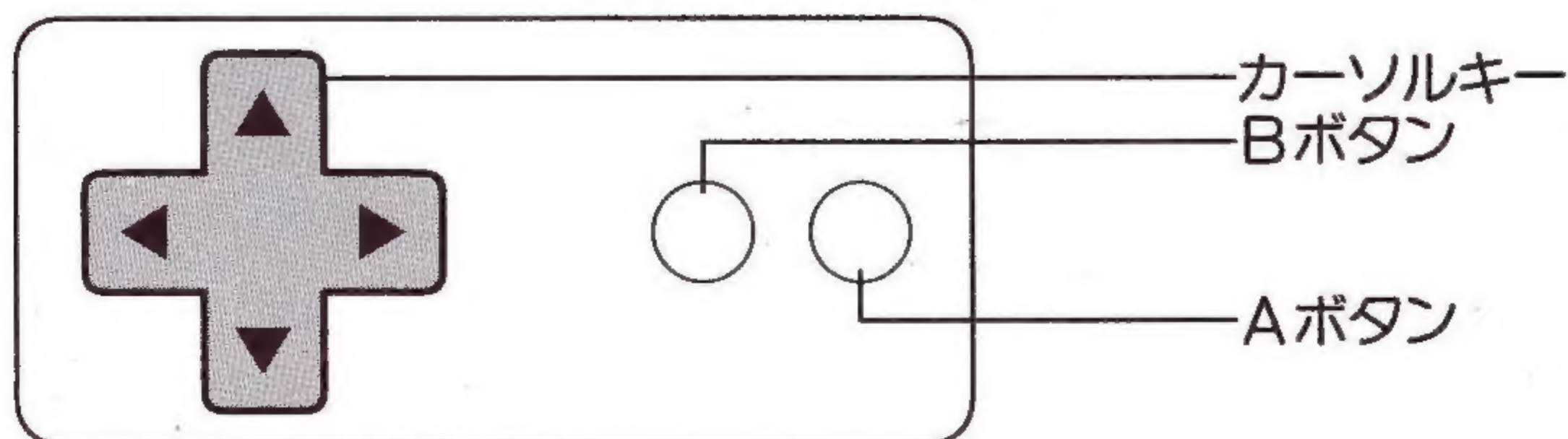


①カーソルキー



(注)このキー配列は一般的なものです。機種によって多少異なります。

ジョイスティック

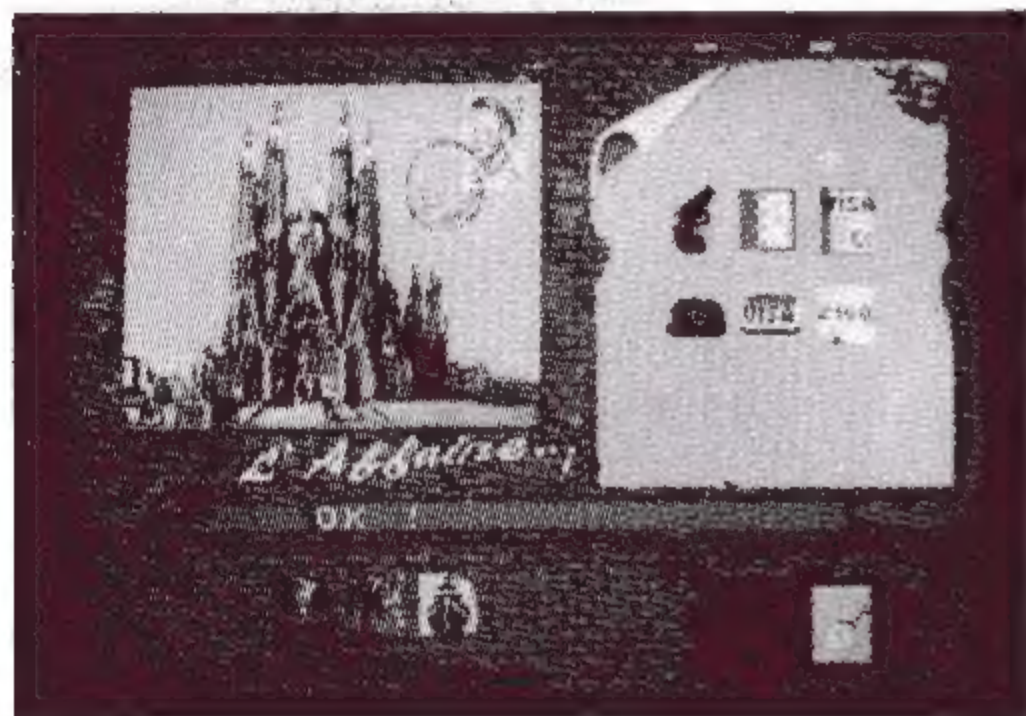


■マップ画面の場合^{がめん ばあい}



- 1.カーソル・キー①は都市・場所^{とし ばしょ}の選択に使用
- 2.ヨーロッパ地図上の7都市^{ち すじょう}のいずれかを^{せんたく}選択、スペース・バー②^{けつてい}で決定。
- 3.画面下部の場所表示^{がめん かぶ} aで場所^{ばしょ}を選択、スペース・バー②^{けつてい}で決定。

■サブ画面の場合(アイテム)^{がめん ばあい}



- 1.カーソル・キー①で場所^{ばしょ}の中^{なか}のアイテムを探し、スペース・バー②^とで取る。
- 2.カーソル・キー①を画面右上^{がめんみぎうえ}のブロック(黄)^きに動かし、スペース・バー②^{せんたくじゅん び かんりよう}で選択準備完了。
- 3.カーソル・キー①でアイテム^{せんたく}を選択し、スペース・バー②^{しょう}でアイテムを使用。

■サブ画面の場合(変装・会話)^{がめん ばあい へんそう かいわ}



- 1.カーソル・キー①を画面右上^{がめんみぎうえ}のブロック(緑)^{みどり}に動かし、スペース・バー②^{へんそう ご}で変装後の姿^{すがた}の選択準備完了。
- 2.カーソル・キー①を姿^{すがた}の上に^{うへ}動かし、スペース・バー②^{うご}で^{せんたくおよ けつてい}選択及び決定。
- 3.カーソル・キー①を場所画面^{ばしょがめん}の上の人物^{うへ じんぶつ}に合わせ、スペース・バー②^おを押すことによって人物^{じんぶつ}と会話^{かいわ}。

D ゲーム進行

6年前の強盗事件の裁判中に、オランダの善良な一市民、カンヌのバーテン、パリのいい加減な女性の3人があなたに不利な証言をしました。まずこの3人の話から聞いてみなくてはなりません。

A. 都市間の移動

容疑を晴らすためには、パリ、バルセロナ、カンヌ、ローマ、アムステルダム、ハンブルグ、ロンドンの7都市で捜査をしなければなりません。最初に行っても捜査する場所のない都市もありますが、捜査が進むにつれて行けるようになる場所もあります。

B. 場所の移動

各都市であなたは様々な場所にいくことができます。画面の下部に場所を表示するウィンドウが並んでいますので、必要に応じて選び移動してください。

※都市及び場所の移動には電車を使います。その都市・場所間の距離によって、かかる費用と時間は異なります。又、6年間も服役している間にヨーロッパも物騒になりました。移動の際には手荷物に十分注意してください。

C. アイテム

捜査を進めていくうちに、色々なアイテムを買ったり見付けたりするでしょう。手にいれたアイテムは画面右上の小さなブロック(黄)のなかにいれます。確認・使用のときにはここから出してください。すると、アイテムは画面右下のウィンドウに現れ、これはあなたがこのアイテムを手を持っていることを表し、手に持っていないとアイテムは使えません。

アイテムは場所のなかに描かれている場合がありますが、ほと

んどは^{どこか}何処かに^{かく}隠されています。根^{こん}気よく^{さが}探してください。

D. 聞き込み

ゲーム中に^{ちゆう}沢山の^{たくさん}人^{ひと}と^あ会^あって^{そう}捜^さ査^さを^{すす}進^{すす}めます。彼^{かれ}らは^{すべ}全^えて^え絵^えの
中^{なか}に^{あらわ}シルエッ^{しらえ}ト^{いろ}で^{じよう}表^{ひよう}さ^{ほう}れ、色^{いろ}々^{いろ}な^{じよう}情^{じよう}報^{ほう}や^{じよう}アイ^{はい}テム^{てむ}を^{くれ}く^れま^ます。
かれ^{なか}ら^きの中^{むす}には^{ひと}気^{いち}難^どしい^{はな}人^にも^どい^{はな}て、一^{こと}度^き話^のした^{よう}こ^{よう}とは二^に度^どと^{はな}話^{はな}
して^{こと}く^きれ^のない^が事^{よう}も^{よう}あ^{よう}る^{よう}ので^{よう}聞^{よう}き^{よう}逃^{よう}さ^{よう}ない^{よう}様^{よう}に^{よう}し^{よう}て^{よう}く^{よう}だ^{よう}さ^{よう}い。

E. 変装

登^{とう}場^{じよう}人^{じん}物^{ぶつ}から^{ゆう}有^{えき}益^{じよう}な^{ほう}情^き報^だを^{じん}聞^{じん}き^{ぶつ}出^{ぶつ}す^{ぶつ}た^{ぶつ}め^{ぶつ}に^{ぶつ}は、^{ぶつ}そ^{ぶつ}の^{ぶつ}人^{じん}物^{ぶつ}ま^{ぶつ}た^{ぶつ}は
そ^{じよう}の^き状^す況^がに^{へん}適^{そう}した^す姿^がに^す変^す装^がし^がな^がけ^がば^がな^がり^がま^がせ^がん。あ^がな^がた^がが^が姿^が
を^か変^かえ^から^かれる^かの^かは、

1.レイモ^しンド・パ^しード^しン^し自^し身^し 2.け^しち^しな^しサ^しギ^し師^し

3.ギ^{しん}ヤ^{ぶん}ン^きグ 4.新^{しん}聞^{ぶん}記^き者^{しゃ}

の^す4^がつ^がで^がす。あ^もな^もた^もの^も姿^もや^も持^もち^も物^もに^もよ^もっ^もて^も彼^{かれ}ら^{かれ}は^{かれ}話^わ題^{だい}を^か変^かえ、
そ^{じよう}の^{ほう}情^{ほう}報^{ほう}に^{ほう}よ^{ほう}っ^{ほう}て、^い行^でく^きこ^きの^き出^で来^きる^き場^ば所^{しよ}が^ふ増^あえ^あたり、^{あら}新^あに^{あら}会^あ
え^{じん}る^{ぶつ}人^{ぶつ}物^{ぶつ}が^{ぶつ}で^{ぶつ}き^{ぶつ}たり^{ぶつ}し^{ぶつ}ま^{ぶつ}す。^{ちゆう}注^い意^あし^あて^あ会^あっ^あて^あく^あだ^あさ^あい。

回セーブ・ロードの方法

ゲームの^と途^{ちゆう}中^{だん}で^{つぎ}中^{たの}断^{たの}し、^{たの}こ^{たの}の^{たの}次^{たの}に^{たの}ゲ^{たの}ー^{たの}ム^{たの}を^{たの}楽^{たの}し^{たの}む^{たの}こ^{たの}と^{たの}が^{たの}で^{たの}き^{たの}る
よ^{たの}う^{たの}に^{たの}デ^{たの}ィ^{たの}ス^{たの}ク^{たの}に^{たの}セ^{たの}ー^{たの}ブ^{たの}・^{たの}ロ^{たの}ード^{たの}が^{たの}で^{たの}き^{たの}ま^{たの}す。

■セーブの方法

①F6を^お押^おす^おと、^{ひよう}〈^じデ^じィ^じス^じク^じに^じセ^じー^じブ^じし^じま^じす〉

が^{ひよう}表^じ示^じさ^じれ^じま^じす。

②ゲ^{よう}ー^{よう}ム^{よう}・^{よう}デ^{よう}ィ^{よう}ス^{よう}ク^{よう}と^{よう}セ^{よう}ー^{よう}ブ^{よう}用^{よう}の^{よう}デ^{よう}ー^{よう}タ^{よう}・^{よう}デ^{よう}ィ^{よう}ス^{よう}ク^{よう}を^{よう}取^{よう}り^{よう}換^{よう}え、
ス^おペ^おー^おス^お・^おバ^おー^おを^お押^おす^おと^お〔^{ひよう}？^じ〕^{ひよう}が^{ひよう}メ^{ひよう}ッ^{ひよう}セ^{ひよう}ー^{ひよう}ジ^{ひよう}表^{ひよう}示^{ひよう}さ^{ひよう}れ^{ひよう}ま^{ひよう}す。

③6文字^{もじ}までのコマンドをキーボードより入力^{にゅうりよく}して、リターン・キーを押^おしてください。

④[ok!] がメッセージ^{ひようじ}表示^{かんりよう}されたらセーブ完了^{かんりよう}です。

■ロード^{ほうほう}の方法

①F7を押^おすと、〈データ^{ひようじ}をロードします〉が表示^{ひようじ}されます。

②セーブしたデータディスク^いを入れ、スペース・バー^おを押すと[?]がメッセージ^{ひようじ}表示^{ひようじ}されます。

③セーブした6文字^{もじ}までのコマンドをキーボードより入力^{にゅうりよく}して、リターン・キー^おを押してください。

〈ゲームディスク^{ひようじ}をいれてください〉が表示^{ひようじ}されます。

データ・ディスクとゲーム・ディスク^とを取り換^かえてください。

⑤スペース・バー^おを押して[ok!] がメッセージ^{ひようじ}表示^{ひようじ}されたらゲームスタート^{ひようじ}です。

■ヒント

(1)最初^{さいしよ}の画面^{がめん}からスペース・バー^おを押してスタートすると、自^じ動的^{どうてき}にパリのバーに画面^{がめん}が変^かわります。そこで取^とっておかなければならないアイテム^{アイテム}がいくつかあります。

▶財^{さい} 布^ふ：旅費^{りよひ}を出^だしたり、アイテム^{アイテム}を買^かうときなどに使^{つか}います。そのほかにも、人^{ひと}にお金^{かね}を握^{にぎ}らせて情報^{じようほう}を聞^きき出^だすこともあるでしょう。

▶手^て 帳^{ちょう}：これがないと人^{ひと}に電話^{でんわ}をかけられません。

▶ビ ザ：国^{くに}から国^{くに}へと渡^{わた}り歩^{ある}くには絶対^{ぜったい}ビザ^{ビザ}が必要^{ひつよう}ですね！

この3つは全^{すべ}てテーブル^{テーブル}の上^{うえ}に置^おいてあります。

- (2)ほとんどのアイテムは画面に絵として描かれてはいません。
 情報をくれた人のごく近くにあることが多いですが、アイテムは全て物なので棚・机・テーブルの上などを根気よく探してみましょう。
- (3)いろいろな都市を廻って捜査するには、訪れる場所の時間も気にかける事が大切です。時間を決めて営業しているところ、催し、待ち合わせ等は要注意です。その際には時計を見ながら進んでください。
- (4)財布を手にいれたとしても、最初の所持金はあまり多くはありません。でもお金が足りなくなった時には、キャッシングカードで引き出したり、友達から借りたりすることができます。

●ゲームに対する御質問について

このソフトウェアに関するご意見は、必ず同封のアンケートハガキ、又は往復ハガキで下のヒント券添付の上御質問をお願いします。電話によるお問合せは、行っておりませんのでご遠慮下さい。

〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F

〈フロッピーディスク取扱注意事項〉

- 磁性面に手を触れたり、ふいたりしないでください。
- ジャケットの上から直接硬い物で書き込まないでください。
- クリップで止めたり、曲げたりしないでください。
- 磁気を帯びているものは近づけないでください。
- 4℃→52℃ 40°F→125°F

ヒント券
MS-16
「ラフェール」

ヒント券
MS-16
「ラフェール」

ヒント券
MS-16
「ラフェール」



企画・開発元/株式会社 **アテナ** 発売元/株式会社 **バック・イン・ビデオ**

© INFOGRAMES 1986. © 1984 Microsoft Corporation. ECSECO. I S I.

※このソフトを権利者の許諾なく賃貸業に使用する事を禁じます。また、無断で複製する事は法律で禁じられています。

'87.12 MADE IN JAPAN